

# Ausarbeitung Visual Novel

Im WiSe 22/23

## “Broken Days”

Marius Kögel – 262607

# Inhaltsverzeichnis

Konzeption.....	3
Charakterkonzept.....	4
Auswahlmöglichkeiten .....	6
Branching Paths.....	7
Transitions .....	9
Novel-Pages.....	9
Audio .....	9
GUI.....	10
Input-Felder .....	10
Punkteverteilungssystem .....	10
Inventory- und Item-System.....	11
Animation .....	11
Styling .....	11
Enden.....	12

Anmerkung: Wiederholung des Moduls, daher sind die Bewertungskriterien des Sommersemesters zu berücksichtigen.

## Konzeption

**Anforderung:** Die Story der Visual Novel wird in einer kurzen Inhaltsangabe beschrieben und der Konzeption beigelegt. In dieser sind jegliche Diagramme, Scribbles sowie entweder ein Storyboard, ein Drehbuch oder Ähnliches enthalten.

### **Umsetzung (enthält Spoiler zur Story):**

Die Visual Novel „Broken Days“ behandelt Themen wie Tod, Trauer, Verlust und Schuldgefühle. Außerdem wird das Vier-Phasen-Modell des Trauerprozesses nach Verena Kast behandelt. Insbesondere geht es um die dritte Phase: Der Trauernde versucht, sich über die Umwelt mit dem Verstorbenen zu identifizieren, ihn zu suchen und stellt dabei oft fest, dass er nicht da ist. Er beginnt, innere Dialoge mit ihm zu führen. Im Idealfall gelingt es ihm in dieser Phase, alte ungelöste Probleme mit der verlorenen Person aufzuarbeiten.

In der Novel ist der Protagonist ein junger Mann, 23-28 Jahre alt, der als Kellner in einem Restaurant arbeitet. Der Protagonist kümmert sich nach dem Tod der Eltern um seine kleine Schwester. Seine Schwester geht zur Schule und ist etwa 12-15 Jahre alt.

Die Novel startet mit dem Aufwachen des Protagonisten. Nach dem Aufwachen sucht der Protagonist seine Schwester in der gemeinsamen Wohnung, kann sie aber nicht finden. Von hier aus kann der Spieler den nächsten Ort für die Suche nach seiner Schwester wählen. An einem Tag im Spiel kann der Spieler drei Orte auswählen, an denen er nach seiner Schwester sucht, einen am Morgen, einen am Nachmittag und einen am Abend. Nachdem der Protagonist den letzten Ort besucht hat, schläft er in seinem Bett ein. Wenn er aufwacht, stellt er fest, dass er denselben Tag noch einmal erlebt - er ist in einer Zeitschleife gefangen.

Der Spieler muss nun einen Weg finden, dieser Schleife zu entkommen. Er kann dieses Ziel erreichen, indem er alle möglichen Schauplätze und Szenarien des Spiels durchspielt und Hinweise findet, die ihm helfen zu verstehen, was mit seiner Schwester geschehen ist. Auf der Suche nach seiner Schwester begegnet der Protagonist verschiedenen Menschen und Situationen, die es ihm ermöglichen, seine Gefühle und Emotionen zu erkunden. Er kann alten Freunden, Familienmitgliedern oder sonstigen Bekannten in seinem Traum begegnen. Durch diese Begegnungen kann der Protagonist mehr über sich selbst und seine Beziehung zu seiner Schwester erfahren.

Letztendlich besteht das Ziel des Spiels darin, dem Protagonisten zu helfen, einen Weg aus der Zeitschleife bzw. dem Traum zu finden. Im Verlauf des Spiels erfährt der Spieler dabei, dass seine Schwester verstorben ist und der Traum dazu dient dieses Ereignis zu verarbeiten. Dabei kann es darum gehen, einen Schlussstrich zu ziehen und alle ungelösten Probleme seiner Schwester zu lösen, oder einfach den Verlust zu akzeptieren und einen Weg zu finden, mit der Trauer zu leben. Wie auch immer das Spiel ausgeht, es soll eine emotionale und zum Nachdenken anregende Erfahrung für den Spieler sein und die komplexe und vielschichtige Natur von Trauer und Verlust erkunden.

# Charakterkonzept

**Anforderung:** Kommen Archetypen zum Einsatz? Welche anderweitigen Charaktermodelle existieren (Steckbriefe)?

**Umsetzung:**

**Protagonist:**

- Junger Erwachsener, ca. 23-28 Jahre alt
- Arbeitet als Kellner in einem Restaurant (wollte ursprünglich in anderer Stadt studieren, aber musste Schwester versorgen und hat deswegen Job als Kellner angenommen)
- Waise – keine Eltern, oder weitere Familie (außer Schwester)
- Hat kleine Schwester, für die er verantwortlich ist → Versorger / Beschützer, liebevolles Verhältnis
- Lebt eher von Tag zu Tag, trifft rationale Entscheidungen
- Hat selbst keine großen Ambitionen, bzw. verfolgt sie nicht, da sein Hauptziel die Versorgung seiner Schwester ist → gleichgültig gegenüber den meisten Sachen/Personen (mit Ausnahme seiner Schwester)
- Opfert sich selbst für seine Schwester auf – stellt das Wohl seiner Schwester über sein eigenes (Freunde sind nach Schulabschluss alle weggezogen zum Studieren, nur er ist geblieben)
- Hat nicht viele Freunde, verbringt die meiste Zeit mit seiner Schwester (als Fürsorger)
- Hat nur ein, oder zwei Erwachsene Bezugspersonen

**Archetypen:**

- Der Betreuer / Fürsorge: fürsorglich, selbstlos, hilfsbereit, mitfühlend, verlässlich, moralisch. Hat stark ausgeprägten Beschützerinstinkt – besonders hinsichtlich seiner Schwester. Fühlt sich für sie verantwortlich

**Hanna**

- Schwester des Protagonisten
- Kind/Teenager, ca. 12-15 Jahre alt
- Geht zur Schule
- Schlau
- Unschuldig
- Lebt und genießt den Augenblick
- Sucht Vergnügen und Freude
- Optimistisch – sieht immer das Gute
- Hat einige Freunde in der Schule
- Wichtigste Person: großer Bruder (Protagonist)
- War Freude/Lebenssinn für Protagonisten

**Archetypen:**

- Der Narr / Freude: humorvoll, unterhaltsam, sympathisch
- Der Unschuldige: spontan, optimistisch

**Etsuko:**

- Ältere Frau und ehemalige Nachbarin (70+ Jahre) der beiden Geschwister
- Ist mit Familie befreundet
- Dient als Mentorin
- Hilft den beiden sehr viel seit dem Tod der Eltern und sorgt oft für Hanna

**Archetypen:**

- Der Weise: nachdenklich, vertrauenswürdig, intelligent
- Der Jedermann
- Der Betreuer

**Herr Saito:**

- Klassenlehrer der Schwester
- Kennt die Schwester gut
- Vertrauensvoll
- Gutherzig

**Archetypen:**

- Der Weise
- Der Betreuer

**Herr Yamato:**

- Besitzt einen Gemischtwarenladen
- Hanna und Kana gehen oft in den Laden, kennt die beiden daher sehr gut
- Gutherzig und liebevoll

**Archetypen:**

- Der Narr

**Dr. Kimura:**

- Der Psychologe der Schwester
- Weise
- Älter (50+ Jahre)

**Archetypen:**

- Der Weise
- Der Betreuer

**Kana:**

- Beste Freundin der Schwester
- Ca. 12-15 Jahre alt

- Verbringt sehr viel Zeit mit der Schwester

Archetypen:

- Der Narr

**Takashi:**

- Kollege des Protagonisten im Restaurant
- Erwachsene Bezugsperson des Protagonisten
- Sorgt sich um Protagonisten

Archetypen:

- Der Jedermann
- Der Betreuer

**Kenzo:**

- Kindheitsfreund des Protagonisten und der Schwester
- Protagonist und er haben Kontakt verloren als Kenzo für sein Studium weggezogen ist

Archetypen:

- Der Jedermann
- Der Narr

## Auswahlmöglichkeiten

**Anforderung:** Dialogoptionen stellen *branching plots* zur Verfügung und lassen den Spieler zu einem gewissen Grad selbstbestimmt handeln. Sind derartige Entscheidungen vorhanden und unterscheidet sich der Dialog je nach getätigter Auswahl?

**Umsetzung:**

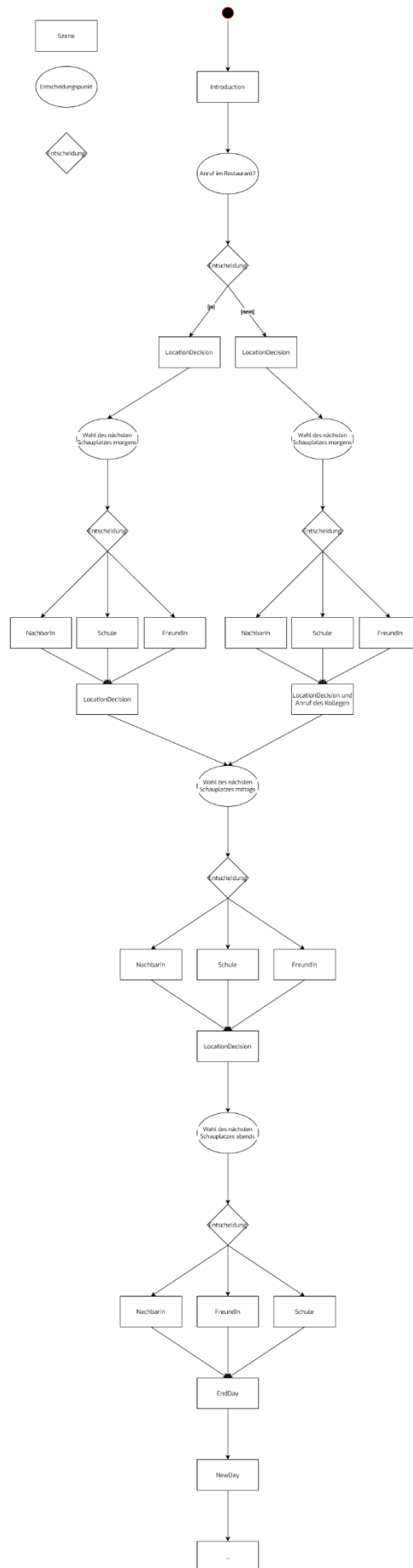
Der Spieler bestimmt welche Schauplätze er zuerst aufsucht. Je nach Reihenfolge der aufgesuchten Schauplätze, sowie der Tageszeit, zu der der Spieler einen Schauplatz aufsucht, unterscheiden sich die Dialoge und Hinweise, die der Spieler erhält. Ebenso kann der Spieler durch Dialogoptionen entscheiden, ob er auf der Arbeit anruft um Bescheid zu geben, dass er nicht kommt. Ruft er nicht an, wird das eine Auswirkungen auf zukünftige Ereignisse haben, da er in diesem Fall etwas später einen Anruf von der Arbeit bekommt und gefragt wird, warum er nicht Bescheid gegeben hat. Außerdem kann der Spieler durch Dialogoptionen das Ende der Novel mitentscheiden (s. Enden).

## Branching Paths

Anforderung: Verzweigte Pfade bieten dem Spieler die Möglichkeit, seinen individuell präferierten Pfad zu verfolgen. Sind alle Variablen sinnvoll benannt und die Szenenhierarchie strukturiert und übersichtlich aufgebaut? Welche Szenen sind wie miteinander gekoppelt?

### **Umsetzung:**

Im folgenden Diagramm wurde der Ablauf des ersten Tages exemplarisch dargestellt.





## Transitions

**Anforderung:** Transitions stellen Überblendungen z.B. zwischen Szenen dar und können leicht modifiziert werden. Kommen unterschiedliche Transitions zum Einsatz?

**Umsetzung:**

Es wurde eine Scene-Fader Transition implementiert. Beim Wechsel von Schauplätzen faded der Bildschirm damit zu schwarz. Außerdem gibt es eine Puzzle Transition, die bei einem Wechsel zu einem weiter entfernten Schauplatz eingesetzt wird. Zudem wurde eine individuelle Transition beim Wechsel des Schauplatzes durch eine Bahnfahrt umgesetzt, die nach einer Spielerentscheidung (Wahl des nächsten Schauplatzes) eingesetzt wird.

## Novel-Pages

**Anforderung:** Novel-Pages können eingesetzt werden, um weitere Textelemente mit ggf. besonderen Interaktionsmöglichkeiten auszustatten und einzublenden. Wie wurden Novel Pages umgesetzt und welche Interaktionsmöglichkeiten gibt es?

**Umsetzung:**

Der Spieler erhält im Spielverlauf mehrere Notizen der Schwester. Diese Notizen enthalten Hintergrundinformationen zur Story und können auch als Hinweise für den Spieler dienen. Diese Novel-Pages können nach dem ersten öffnen wieder über das Inventar aufgerufen werden. Außerdem wurden Novel-Pages genutzt um Credits anzuzeigen.

## Audio

**Anforderung:** Sounds sind eingebunden und unterstützen oder ermöglichen die Wahrnehmung der Aktionen. Welche Ereignisse werden durch Geräusche akustisch unterstützt; durch welche Geräuschkulisse oder Musik die Atmosphäre? Gibt es ein auditiv geplantes Muster, bei dem zu ganz speziellen Events Sound / Musik abgespielt wird?

**Umsetzung:**

Die Novel hat ein festgelegtes Theme. Dies wird sowohl am Anfang der Novel eingesetzt als auch in Szenen, die sich innerhalb geschlossener Räume abspielen und am Ende der Novel. Zudem gibt es verschiedene Ambience Sounds, die sich je nach Schauplatz und Tageszeit unterscheiden können.

Besucht man beispielsweise die Schule während des Tages werden typische Hintergrundgeräusche, wie Kinderstimmen abgespielt. Besucht man die Schule nachts, wenn keine Kinder mehr vor Ort sind ist dort nur noch Ruhe vorzufinden.

Es wurden außerdem SFX-Sounds integriert, wie beispielsweise ein Gähnen des Protagonisten beim Aufwachen, oder ein Klingeln des Telefons bei Anrufen.

## GUI

**Anforderung:** Ein grafisches Interface gibt dem Nutzer die Möglichkeit, Einstellungen beim Programmstart oder während des Programmlaufs vorzunehmen. Was kann er dort tun? Wird z.B. auf ein Out-Of-Game-Menu oder ein sogenanntes Ingame-Menu zurückgegriffen? Alternativ kann eine Art von Skala, die sich unter bestimmten Bedingungen füllt oder leert (bspw. eine Lovebar / ein Love'O'Meter) eingebaut werden.

### Umsetzung:

Das Menu ermöglicht ein Speichern des Spiels und Laden eines Speicherstands, sowie Einstellung der Audio-Lautstärke, anzeigen der Credits und Öffnen des Inventars.

Zudem wurde ein „Verzweiflungs-Meter“ implementiert (siehe auch Kapitel Punkteverteilungssystem.)

## Input-Felder

**Anforderung:** Input-Felder können verwendet werden, damit man dem Spieler die Option bietet, mithilfe einer Eingabe interne Zustände zu verändern. Wird dem Spieler die Möglichkeit gegeben z.B. seinen Namen einzugeben und wird dieser im Verlauf der Story verwendet? Sind weitere Input-Felder eingesetzt worden? Zu welchem Zweck?

### Umsetzung:

Der Spieler kann einen eigenen Namen eingeben, der in Dialogen und im User Interface angezeigt wird.

## Punkteverteilungssystem

**Anforderung:** Ein Punktesystem kann bei den unterschiedlichsten Situationen zum Einsatz kommen. So können Punkte vergeben, abgezogen, berechnet und das Ergebnis ausgewertet werden. Gibt es hierfür ein geregeltes Schema, das die Punkteverteilung für das Verhalten des Spielers festlegt oder ähnliche Regeln?

**Umsetzung:**

Es wurde ein "Verzweiflungs"-Punktesystem implementiert. Hintergrund dabei ist, dass der Spieler nur eine begrenzte Zeit haben soll, um seine Schwester zu finden, bzw. das Ende der Novel zu erreichen. Bei Anbruch eines neuen Tages füllt sich der Meter „Verzweiflung“. Außerdem kann der Meter abnehmen, wenn der Spieler neue Hinweise (Puzzlestücke) erhält. Ist der Meter komplett gefüllt verzweifelt der Protagonist und bricht die Suche nach der Schwester ab. Es kommt hierbei zum vorzeitigen Ende des Spiels.

## Inventory- und Item-System

**Anforderung:** Das Inventarsystem übernimmt das Management von hinzugefügten, konsumierbaren sowie nicht-konsumierbaren Items. Wird dieses System genutzt? Welche Items gibt es und was für Eigenschaften werden diesen zugeschrieben? Wozu existieren sie?

**Umsetzung:**

Im Spielverlauf kann der Spieler insgesamt 4 Puzzlestücke bzw. Hinweise der Schwester finden. Diese werden als Novel-Pages dargestellt und können nach dem Erhalten jederzeit wieder durch das Inventar aufgerufen werden.

## Animation

**Anforderung:** Animationen können selbst definiert und auf Objekte angewendet werden. Wurden verschiedene Animationen bestimmt und kommen zur Verwendung?

**Umsetzung:**

Es wurde eine Animation während der Bahnfahrt implementiert. Beim Stoppen der Bahn rutscht der Spieler durch das Bremsen etwas zur Seite. Außerdem wurde eine weitere Animation für das Eintreten eines Charakters in die Szene implementiert.

## Styling

**Anforderung:** Werden alle relevanten Elemente mithilfe von CSS gestylt?

**Umsetzung:**

Alle relevanten Elemente, wie Dialoge, Inventar und sonstige GUI-Elemente wurden in index.css gestylt.

# Enden

**Anforderung:** Wurden verschiedene Spielenden eingebaut (mind. zwei)?

## **Umsetzung:**

In der Endsequenz kommt es zum Dialog mit der Schwester. Hierbei erfährt der Spieler von ihrem Tod und dass er in einem Traum gefangen ist. Sie hilft ihm bei der Trauerbewältigung und gibt ihm Mut weiterzuleben. Dies soll sogleich den Übergang von der dritten in die vierte Trauerphase repräsentieren. Der Spieler kann mit dem Tod der Schwester abschließen und aus dem Traum erwachen. Dabei steht der Spieler am Ende vor der Wahl, ob er in der Stadt bleibt, und sein Leben wie gewohnt weiterlebt oder ob er sich dazu entscheidet seinem Traum zu folgen und für ein Studium wegzuziehen. Außerdem kann es zu einem schlechten Ende kommen, wenn der Spieler es nicht schafft, genügend Hinweise zum Verbleib der Schwester innerhalb eines gewissen Zeitraums zu finden (siehe Punkteverteilungssystem).

### Ende 1: Wahl in der Stadt zu bleiben

Der Spieler entscheidet sich dazu in der Stadt zu bleiben. Der Protagonist lebt sein Leben wie gewohnt weiter und arbeitet nach wie vor als Kellner im Restaurant. Im inneren Dialog des Protagonisten erfährt der Spieler, dass der Protagonist nicht wegziehen wollte, da er sein gewohntes Umfeld und die Sicherheiten, die er sich über die Jahre hier aufgebaut hat, nicht aufgeben wollte. Ebenso wollte er auch noch nicht seine Schwester aufgeben. Fortzugehen hätte für ihn aber genau das bedeutet.

### Ende 2: Wahl seinem Traum zu folgen

Der Spieler entscheidet sich seinen Träumen zu folgen. Im inneren Dialog des Protagonisten erfährt der Spieler, dass der Protagonist endlich mit dem Tod seiner Schwester abschließen konnte. Er ist bereit sein neues Leben ohne sie zu starten, allerdings mit der Erkenntnis, dass sie immer bei ihm sein wird, egal wohin er geht. Er hat erkannt, dass ihn nichts mehr in der Stadt hält, und dass er jetzt zum ersten Mal seit langem seinen eigenen Träumen und Wünschen folgen kann.